

# adaptium

## 3D Studio MAX V9 para Arquitectura



**Área:** DISEÑO GRÁFICO 2D / 3D

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 30 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

3D Studio es un programa de generación 3D con muchas posibilidades, entre ellas la de crear planos, escenarios virtuales y animaciones para obtener acabados fotorrealísticos y espectaculares efectos especiales. Este curso se centra fundamentalmente en las posibilidades de 2D y 3D Studio para emplearlas en el campo de la Arquitectura.

### CONTENIDOS

#### 1 Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9

- 1.1 Introducción a Autodesk 3ds Max 9
- 1.2 Requerimientos técnicos
- 1.3 Ejecución de Autodesk 3ds Max 9
- 1.4 El Escritorio de trabajo
- 1.5 Cargar escenas guardadas
- 1.6 Guardar escenas
- 1.7 Guardar selecciones
- 1.8 Salir de Autodesk 3ds Max 9
- 1.9 Práctica - Práctica de iniciación
- 1.10 Cuestionario: Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9

#### 2 Entorno de 3ds Max 9

- 2.1 Barra de menús
- 2.2 Barras de herramientas
- 2.3 Barra de herramientas Principal
- 2.4 Visores
- 2.5 Configuración de los visores
- 2.6 Cambio a único visor
- 2.7 Trabajar en modo experto
- 2.8 Desactivación de un visor
- 2.9 Guardar selecciones
- 2.10 Selección de niveles de degradación adaptativa
- 2.11 Trabajar imágenes de fondo en los visores
- 2.12 Controles de los visores
- 2.13 Paneles de comandos
- 2.14 Barra de estado y línea de mensajes
- 2.15 Controles de animación y tiempo
- 2.16 Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk
- 2.17 Práctica - La interfaz
- 2.18 Cuestionario: Entorno de 3ds MAX 9

# adaptium

## **3 Creación de primitivas**

- 3.1 Primitivas estándar
- 3.2 Caja (Box)
- 3.3 Cono (Cone)
- 3.4 Esfera (Sphere)
- 3.5 Geoesfera (GeoSphere)
- 3.6 Cilindro (Cylinder)
- 3.7 Tubo (Tube)
- 3.8 Toroide (Torus)
- 3.9 Pirámide (Pyramid)
- 3.10 Tetera (Teapot)
- 3.11 Plano (Plane)
- 3.12 Primitivas extendidas
- 3.13 Poliedro (Hedra)
- 3.14 Nudo toroide (Torus Knot)
- 3.15 Chaflán Caja (ChamferBox)
- 3.16 Chaflán Cilindro (ChamferCyl)
- 3.17 Bidón (OilTank)
- 3.18 Cápsula (Capsule)
- 3.19 Huso (Spindle)
- 3.20 Extrusión en L (L-Ext)
- 3.21 Gengon
- 3.22 Extrusión en C (C-Ext)
- 3.23 Onda Anillo (RingWave)
- 3.24 Hose
- 3.25 Prisma (Prism)
- 3.26 Cuadrículas de corrección (Patch Grids)
- 3.27 Creación de primitivas con el teclado
- 3.28 Modificación de primitivas
- 3.29 Práctica - Primitivas animadas
- 3.30 Cuestionario: Creación de primitivas

## **4 Elementos de diseño**

- 4.1 Puertas (Doors)
- 4.2 Ventana (Windows)
- 4.3 Escaleras (Stairs)
- 4.4 Elementos de diseño AEC
- 4.5 Foliage (Follaje)
- 4.6 Railing (Vallas)
- 4.7 Wall (Pared)
- 4.8 Práctica - Levantamiento de una casa
- 4.9 Cuestionario: Elementos de diseño

## **5 Selección de objetos**

- 5.1 Introducción a la selección de objetos
- 5.2 Selección de objetos individuales con el ratón
- 5.3 Selección por región
- 5.4 Modos de región parcial y completa
- 5.5 Selección por nombres de objetos
- 5.6 Selección por color
- 5.7 Conjuntos de selección con nombre
- 5.8 Filtros de selección
- 5.9 Seleccionar por capa
- 5.10 Selección de objetos utilizando Track View
- 5.11 Bloquear conjunto de selección
- 5.12 Grupos
- 5.13 Práctica - Selección
- 5.14 Cuestionario: Selección de objetos

# adap tium

## **6 Representación de los objetos**

- 6.1 Colores de objetos
- 6.2 Selector de colores
- 6.3 Definición de colores personalizados
- 6.4 Selección de objetos por color
- 6.5 Opciones de representación
- 6.6 Color de presentación
- 6.7 Ocultar - No mostrar objetos
- 6.8 Congelar objetos
- 6.9 Optimización de la presentación
- 6.10 Presentación de vínculos
- 6.11 Práctica - Creación de logotipos flotantes
- 6.12 Práctica - Rayos láser animados

## **7 Capas**

- 7.1 Utilización de capas
- 7.2 Creación de capas
- 7.3 Barra de herramientas Capas
- 7.4 Convertir una capa en actual
- 7.5 Fijar como actual la capa del objeto
- 7.6 Desactivar y activar capas
- 7.7 Congelar y descongelar capas
- 7.8 Eliminación de capas

## **8 Transformación de objetos**

- 8.1 Aplicación de transformaciones
- 8.2 Desplazamiento de objetos
- 8.3 Rotación de objetos
- 8.4 Escala de objetos
- 8.5 Animación de transformaciones
- 8.6 Coordenadas de transformación
- 8.7 Centros de transformación
- 8.8 Uso de las restricciones a los ejes
- 8.9 Práctica - Transformaciones
- 8.10 Cuestionario: Transformación de objetos

## **9 Clonación de objetos**

- 9.1 Técnicas de clonación
- 9.2 Copias, calcos y referencias
- 9.3 Clonación con Mayúscula
- 9.4 Clonación con Mayúscula-Mover
- 9.5 Clonación con Mayúscula-Rotar
- 9.6 Pivote local en el centro
- 9.7 Pivote local fuera del objeto
- 9.8 Centro de selección y Centro de coordenadas
- 9.9 Clonación con Mayúscula-Escalar
- 9.10 Simetría de objetos
- 9.11 Matrices de Objetos
- 9.12 Instantánea (Snapshot)
- 9.13 Herramienta de espaciado (Spacing Tool)
- 9.14 Clone and Align Tool
- 9.15 Práctica - Logotipo Corel animado
- 9.16 Cuestionario: Clonación de objetos

## **10 Objetos Booleanos**

- 10.1 Concepto de operaciones de Boole
- 10.2 Creación de Booleanos
- 10.3 Unión de primitivas

# adaptium

- 10.4 Intersección de primitivas
- 10.5 Substracción (A-B)
- 10.6 Substracción (B-A)
- 10.7 Cortar
- 10.8 Método de copia del operando B
- 10.9 Representación de cuerpos booleanos
- 10.10 ProBoolean
- 10.11 Práctica - Objetos Booleanos
- 10.12 Práctica - Modelado de un cenicero de diseño
- 10.13 Cuestionario: Objetos Booleanos

## 11 Creación de formas splines

- 11.1 Creación de formas
- 11.2 Línea (Line)
- 11.3 Rectángulo (Rectangle)
- 11.4 Círculo (Circle)
- 11.5 Elipse (Ellipse)
- 11.6 Arco (Arc)
- 11.7 Corona (Donut)
- 11.8 Polígono (NGon)
- 11.9 Estrella (Star)
- 11.10 Texto (Text)
- 11.11 Hélice (Helix)
- 11.12 Sección (Section)
- 11.13 Creación de formas monospline y de varias
- 11.14 Vista de forma
- 11.15 Creación de splines con el teclado
- 11.16 Práctica - Formas
- 11.17 Práctica - Creación de una placa con texto sangrado
- 11.18 Cuestionario: Creación de formas splines

## 12 Modificadores

- 12.1 El Catálogo de modificadores
- 12.2 El panel de comandos Modificar
- 12.3 Formato del panel Modify (Modificar)
- 12.4 Personalización del conjunto de botones
- 12.5 Desactivación y eliminación de modificadores
- 12.6 Bend (Curvar)
- 12.7 Taper (Afilar)
- 12.8 Twist (Torcer)
- 12.9 Noise (Ruido)
- 12.10 Stretch (Estirar)
- 12.11 Squeeze
- 12.12 Push
- 12.13 Relax (Mullir)
- 12.14 Ripple (Rizo)
- 12.15 Wave (Onda)
- 12.16 Skew (Sesgar)
- 12.17 Slice
- 12.18 Spherify (Esferificar)
- 12.19 Lattice (Celosía)
- 12.20 Displace (Desplazar)
- 12.21 Substitute
- 12.22 Melt (Derretir)
- 12.23 Flex (Flexión)
- 12.24 Morpher (Morfista)
- 12.25 Skin (Piel)
- 12.26 Edit Spline (Editar spline)

# adaptium

- 12.27 Extrude (Extrudir)
- 12.28 Lathe (Torno)
- 12.29 Bevel (Biselar)
- 12.30 Bevel Profile (Perfil de bisel)
- 12.31 Edit Mesh (Editar malla)
- 12.32 Práctica - Creación de una mesa
- 12.33 Práctica - Ajedrez
- 12.34 Cuestionario: Modificadores

## 13 Iluminación

- 13.1 Iluminación en 3ds Max
- 13.2 Control de la luz ambiental
- 13.3 Añadir luces predeterminadas
- 13.4 Creación de luces
- 13.5 Parámetros generales de iluminación
- 13.6 Listing Lights
- 13.7 Colocación de máximo brillo
- 13.8 Un sistema especial para iluminar - Luz solar
- 13.9 Práctica - Creación de una escena con una luz animada
- 13.10 Práctica - Creación de proyectores
- 13.11 Cuestionario: Iluminación

## 14 Cámaras

- 14.1 Cámaras en 3ds Max
- 14.2 Crear cámaras
- 14.3 Creación de una vista de cámara
- 14.4 Mover las cámaras
- 14.5 Parámetros de la cámara
- 14.6 Práctica - Placa Corporativa
- 14.7 Práctica - El ataque del platillo

## 15 Materiales

- 15.1 Editor de materiales
- 15.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
- 15.3 Controles de materiales
- 15.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
- 15.5 Visor de materiales-mapas
- 15.6 Definición de los parámetros básicos de un material
- 15.7 Almacenamiento de materiales nuevos
- 15.8 Otro tipo de materiales no estándar
- 15.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
- 15.11 Coordenadas de mapeado
- 15.12 El modificador UVW Map
- 15.13 Materiales de procedimiento
- 15.14 Materiales Matte-Shadow
- 15.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
- 15.16 Práctica - Juego de bolos
- 15.17 Práctica - Mapeado por cara
- 15.18 Cuestionario: Materiales

## 16 Métodos básicos de animación

- 16.1 Introducción a las animaciones
- 16.2 Utilización del cuadro de diálogo Time Configuration
- 16.3 Animaciones previas
- 16.4 Trayectorias
- 16.5 Track View
- 16.6 Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
- 16.7 Asignación de controladores

# adaptium

- 16.8 Filtros
- 16.9 Tipos fuera de rango
- 16.10 Inclusión de sonidos en Track View
- 16.11 Barra de pistas (Track Bar)
- 16.12 Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota
- 16.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

## 17 Entorno

- 17.1 Efectos de entorno
- 17.2 Parámetros comunes de entorno
- 17.3 Exposure Control
- 17.4 Efectos atmosféricos
- 17.5 Volumen luminoso
- 17.6 Volumen de niebla
- 17.7 Niebla
- 17.8 Combustión
- 17.9 Práctica - Entornos bajo el agua
- 17.10 Cuestionario: Entorno
- 17.11 Cuestionario: Cuestionario final

## METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso**. De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.

# adaptium

- 32 Mbytes de RAM o superior.